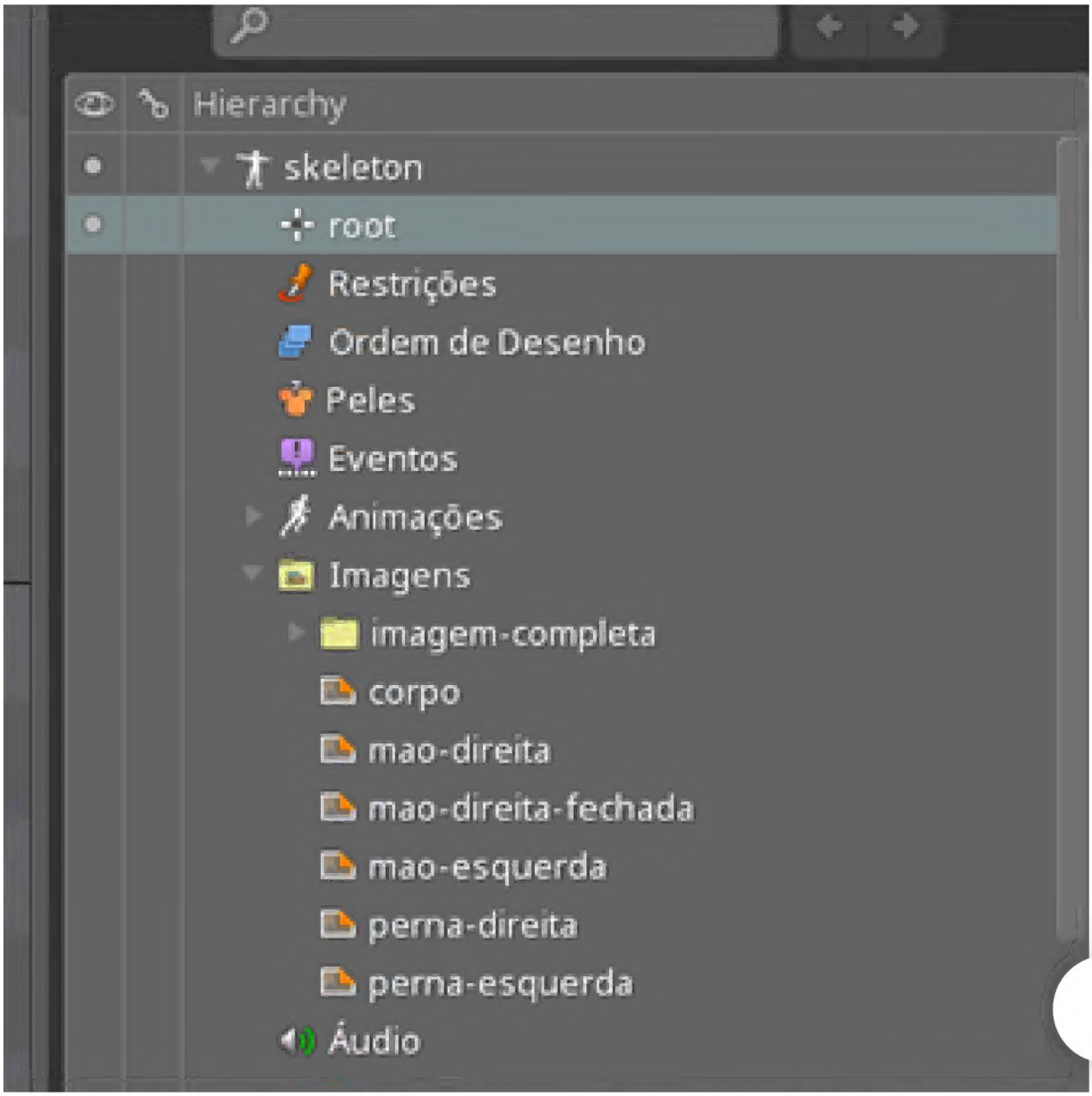
Estrutura de animação no Spine

Vamos agora detalhar mais a árvore de hierarquia. Nela é onde realizamos toda a montagem dos personagens e objetos, ordenamos as partes do personagem, criamos os ossos e relacionamos os ossos com a pele (imagem).

Veja na imagem a seguir que existe uma hierarquia a partir do SKELETON (esqueleto):



Veja que o item ROOT está selecionado. Podemos dizer que o ROOT é o ponto inicial para se criar o esqueleto do personagem. A partir dele, são criados os bones (ossos) e dentro do bone, temos os Slots, onde ficam inseridos as peles relacionadas com seu respectivo bone. Veja na imagem a seguir:

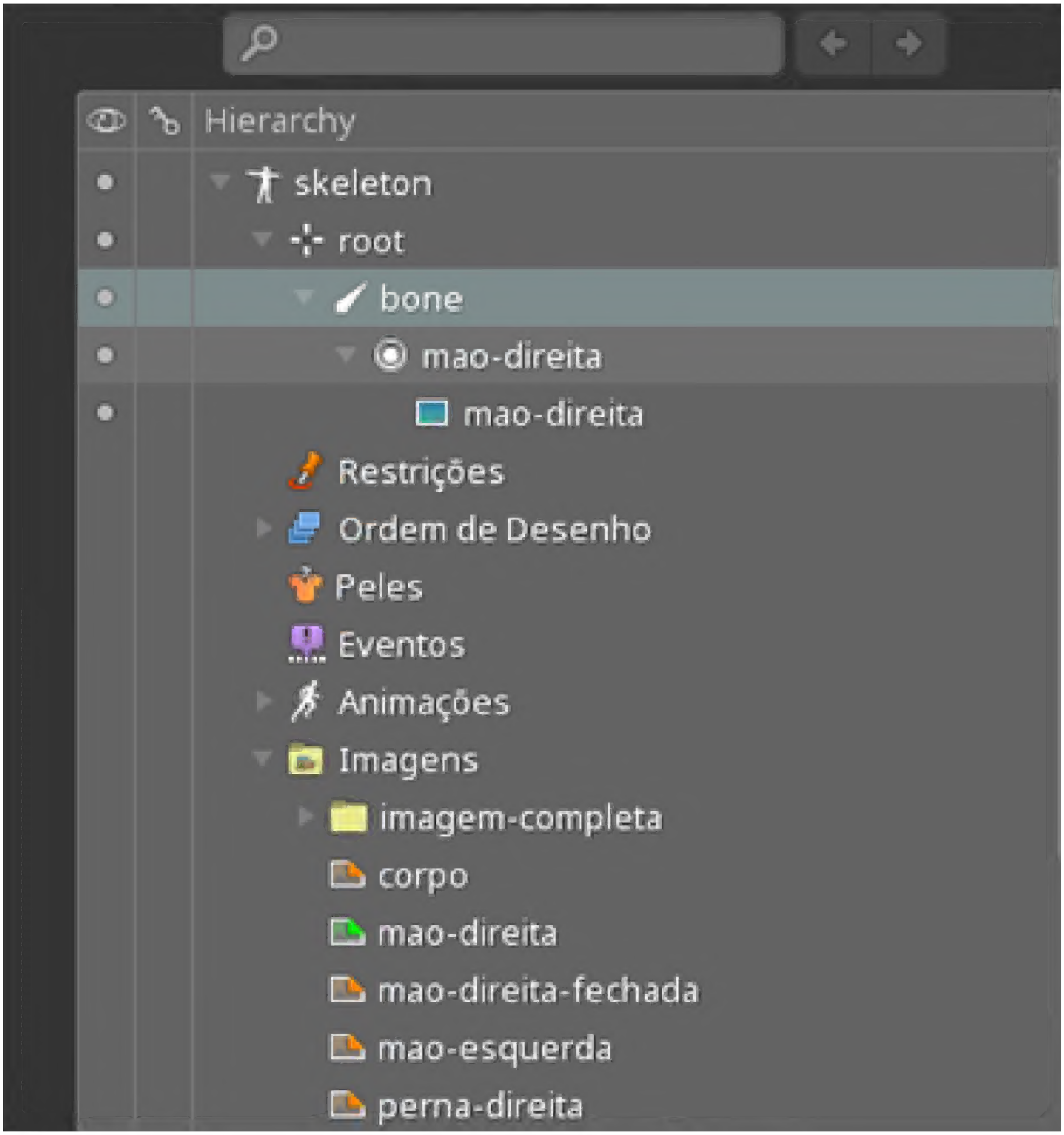


Imagem 2: Árvore de hierarquia. | Fonte: Autor (print de tela)

Um ponto interessante é que, caso necessite inserir duas imagens em um slot de um determinado bone (osso) para realizar uma animação espe a de movimento, você deve arrastar a segunda imagem para o respectivo slot. Desta forma, ficará duas imagens (peles) relacionadas àquele determinado bone. Vejamos na imagem a seguir:

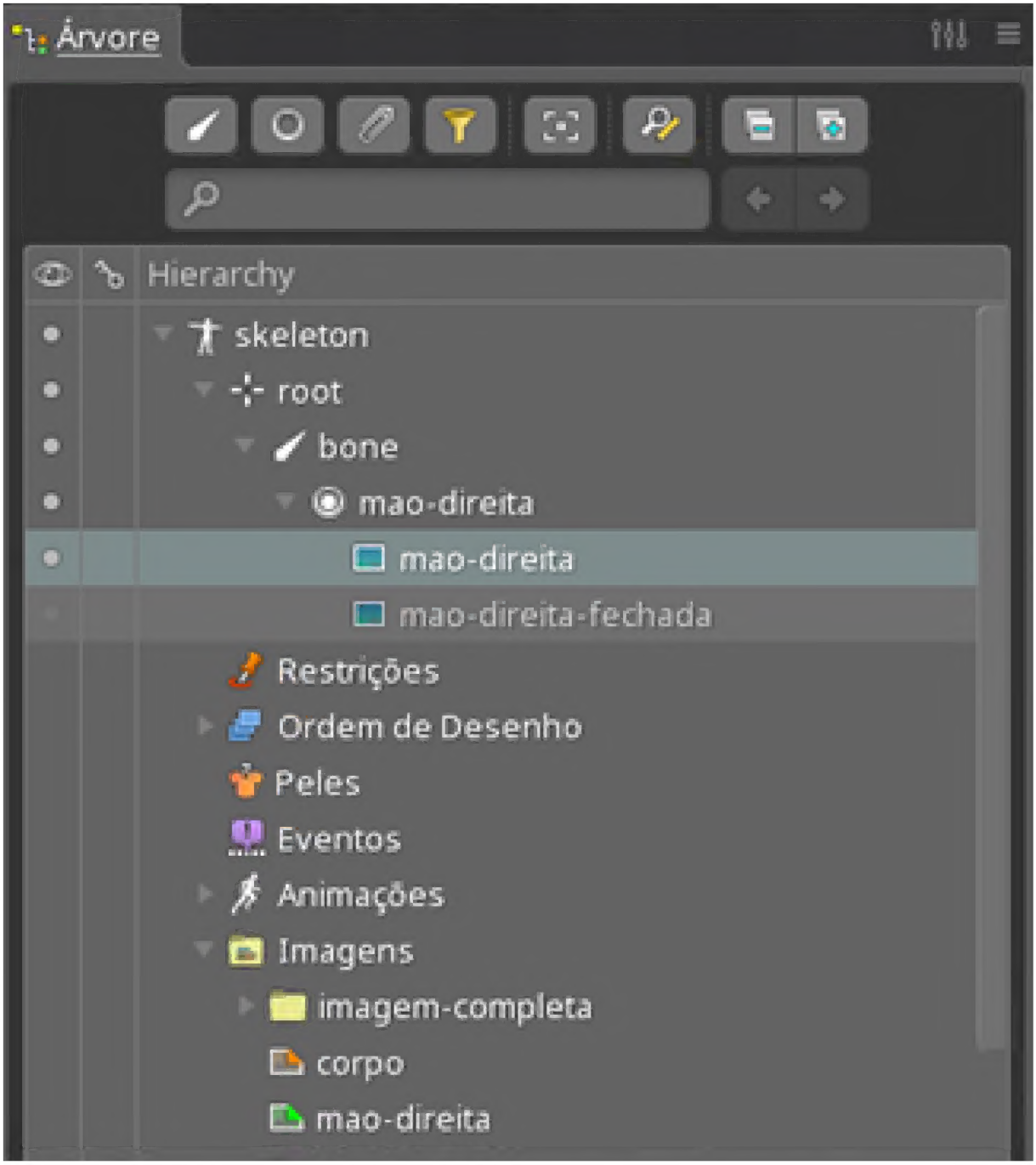


Imagem 3: Árvore de hierarquia. | Fonte: Autor (print de tela)

Outro ponto importante é saber que, ao importar as imagens para o Spine, as imagens que não forem inseridas no palco ficarão com a marca “vermelha” ao

lado do nome da imagem e as imagens que foram inseridas no cenário ficarão com a marca “verde”ao lado do nome da imagem. Este ponto é im ante para que você possa identificar qual imagem secundária que você deseja inserir em um determinado slot que deverá ter 2 imagens inseridas:

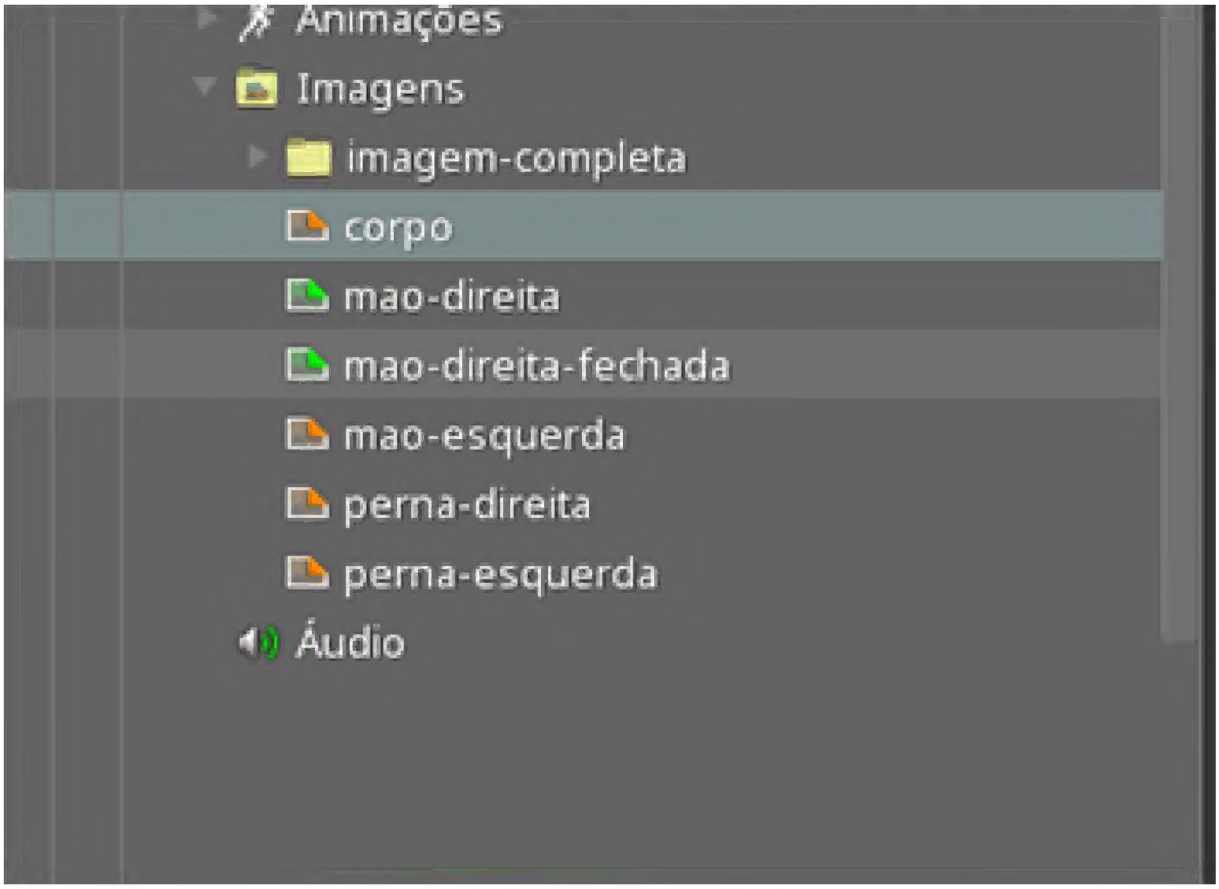


Imagem 4: Árvore de hierarquia. | Fonte: Autor (print de tela)

Atividade extra

Prepare seu personagem em várias partes, importe para o cenário e monte o esqueleto do mesmo através dos bones.

Atividade prática. O aluno deve executar esta ação.

Referência Bibliográfica

ESOTERIC, Software. Site do Produto.

Ir para exercício